

Eunomia. Rivista semestrale di Storia e Politica Internazionali  
Eunomia IX n.s. (2020), n. 2, 295-310  
e-ISSN 2280-8949  
DOI 10.1285/i22808949a9n2p295  
<http://siba-ese.unisalento.it>, © 2020 Università del Salento

MARIA LAURA SPANO

*“Vivere la storia”.*

### *L'esperienza del Museo archeologico dei ragazzi*

**Abstract:** *The Museo Archeologico dei Ragazzi (Children's Archaeological Museum) is a museum of prehistoric archaeology based in Nardò (Lecce – Italy). Its specific aim is to inspire the enquiring minds of children. The museum was founded by Maria Laura Spano with the aim of testing the results of her research in archaeology for children. The museum has a tactile room, where children learn about technology in prehistoric times through a multisensory experience, a 3000 sqm area featuring a Palaeolithic camp, a Neolithic settlement and two outdoor activity areas where children can experience an excavation of a Neolithic tent and of a Messapian building. These learning areas allow children to experience life in prehistoric times, to carry out specific research activities, to investigate, to identify and solve problems, to work and collaborate with other children, to reflect on their own choices and to assess their decisions through two different methodologies, living history and role play. All these activities introduce children to life in Prehistoric times and allow children to acquire specific skills while playing and having fun together. The Children's Archaeological Museum acts as a mediator between schools and the other museums in the town of Nardò. Its activities integrate well with elementary school programmes and help guide children towards the acquisition of those pre-requisites which are fundamental to the understanding of local history.*

**Keywords:** Children's Archaeological Museum; Prehistoric archaeology; Archaeology for children; Living history; Role play.

Il Museo archeologico dei ragazzi si trova a Nardò (Lecce), nei pressi del Parco di Porto Selvaggio e Palude del Capitano, un'area di interesse naturalistico e storico-archeologico. È una struttura *open air* che si estende su una superficie di 3500 mq. Comprende il “Giardino dell'archeologia”, con la ricostruzione di un accampamento del paleolitico superiore (fig. 1), di un insediamento neolitico (fig. 2), di due cantieri per la simulazione di uno scavo preistorico e di uno scavo archeologico, la “Sala tattile” (fig. 3), spazi per il relax e la merenda. In questo museo, però, la “centralità” non è nella “collezione”, ma nei suoi piccoli utenti. Ispirato alla metodologia dei *Children's museum*, ma a tema archeologico, è stato costruito intorno al bambino, alle sue curiosità, alle sue emozioni.

Il museo è il risultato del lavoro di ricerca e sperimentazione iniziata da chi scrive nel 1980 sia come operatrice didattica per alcuni musei e per la soprintendenza, sia come docente nei licei, ma con esperienza anche nella scuola primaria e secondaria di primo grado. In questo duplice ruolo era “naturale” chiedersi in quale modo rendere l’esperienza museale un’occasione di apprendimento significativo sul piano della conoscenza e della formazione, nella consapevolezza di quanto fosse fondamentale per l’efficacia formativa che le attività fossero progettate come integrative del curriculum scolastico.<sup>1</sup>

Inizialmente l’obiettivo principale era quello di rendere le giovani generazioni consapevoli del valore del bene archeologico e dell’importanza della sua tutela e valorizzazione, attraverso la conoscenza e la comprensione della cultura materiale come risultato ed espressione della struttura sociale, dell’economia, dell’immaginario di un popolo. Per questa ragione, col supporto scientifico del prof. Edoardo Borzatti von Löwenstern, fu costruita una serie di sussidi a supporto delle attività didattiche ricorrendo alla pratica dell’archeologia sperimentale.<sup>2</sup>

Nacque in questo modo un piccolo “museo non museo” itinerante, costituito da copie e ricostruzioni di oggetti e strumenti preistorici. I ragazzi potevano manipolarli, per cui era possibile formulare e verificare ipotesi di utilizzo. Il lavoro di osservazione e analisi degli oggetti veniva accompagnato dai laboratori in cui, con i dovuti adattamenti per motivi di sicurezza, i ragazzi potevano fare esperienza dell’archeologia sperimentale che in quegli anni si diffondeva anche in Italia. L’offerta didattica del museo si rivolgeva allora in particolare alla classe terza della scuola elementare, alla prima media, al biennio degli istituti superiori di secondo grado. Dal punto di vista

---

<sup>1</sup> Cfr. M.L. SPANO, *Didattica scolastica - didattica museale: un’interazione possibile*, in «Scuola e Ricerca», I, 2015, pp. 191-198.

<sup>2</sup> La collaborazione col prof. Edoardo Borzatti, allora ordinario di Paleontologia umana presso l’Università di Firenze, ebbe inizio negli anni ’80. Consisteva nella partecipazione agli scavi, nella divulgazione presso i campi scuola di Pontito e, nell’ambito dell’archeologia sperimentale, nella ricostruzione delle tecniche di modellatura dei vasi neolitici. Tali esperienze offrono l’opportunità di valutare le straordinarie potenzialità didattiche dei metodi della ricerca archeologica, che vennero riportati nella quotidianità dell’insegnamento. Cfr. M.L. SPANO, *Scopriamo l’archeologia. Laboratorio didattico. Guida operativa*, Lecce, Manni, 1997, pp. 31-64.

metodologico, il lavoro di ricerca verteva sull'integrazione del curricolo e delle competenze del docente e dell'esperto, sui metodi e sulle strategie di entrambi.<sup>3</sup>

Con la riforma Moratti del 2004, che ha introdotto la continuità del curricolo di storia tra scuola primaria e secondaria di primo grado, è diventata predominante la domanda di collaborazione da parte della scuola primaria. È stato, perciò, necessario affinare la didattica ludica già utilizzata per questa fascia d'età, elaborando una didattica per competenze che utilizza il gioco di ruolo, tecniche teatrali e alcuni aspetti della *living history*. In questo modo i bambini possono “vivere” momenti di vita dell'uomo preistorico, comprenderne la tecnologia, ma anche l'immaginario e i sentimenti.

Contemporaneamente all'adozione di nuovi metodi e strategie, la struttura di supporto alle attività è stata completamente rinnovata. Il Museo archeologico dei ragazzi, precedentemente descritto, è stato costruito in forma stabile a Nardò, nei pressi del Parco di Porto Selvaggio, su un terreno privato. Gli ambienti preistorici sono stati ricostruiti utilizzando i metodi dell'archeologia imitativa, preferibile all'archeologia sperimentale per ragioni di sicurezza. Le dimensioni delle capanne sono state stabilite immaginando il rapporto tra esse e l'uomo preistorico adulto, perché rappresentino concettualmente gli scenari in cui l'uomo viveva. Il bambino “cacciatore”, ad esempio, deve “sentirsi” parte della tribù, deve “sentire” il senso di protezione che derivava dalla scelta del luogo in cui veniva posto l'accampamento, dal vivere insieme, dalla necessaria collaborazione e solidarietà. La Preistoria, quindi, viene vissuta in “ambienti di apprendimento” che consentono al bambino di approfondire le conoscenze disciplinari, di fare ricerca e di indagare, di individuare e risolvere problemi, di discutere, di collaborare con altri nel gestire situazioni, di riflettere sul proprio operato e di valutare le proprie azioni.

---

<sup>3</sup> I risultati della ricerca di questi primi anni sono stati sintetizzati in una guida operativa per docenti e operatori museali pubblicata nel 1997. In essa si evidenziava la necessità che, anche in ambito museale, si abbandonassero metodi di tipo trasmissivo per adoperare invece metodi di tipo euristico, più adatti ai processi cognitivi dei bambini e degli adolescenti, e che scuole e musei sperimentassero forme nuove di collaborazione basate sulla condivisione di metodi, obiettivi, valori. Cfr. *ibid.*

Si tratta di laboratori-gioco che perseguono non soltanto conoscenze e abilità, ma anche competenze cognitive (che sono alla base dello sviluppo del pensiero critico), e competenze di cittadinanza, ovvero i valori fondanti del vivere insieme.

Nei campi scuola estivi tali laboratori sono organizzati e strutturati intorno a un tema specifico. I due campi a tema preistorico, *Vivere nel Paleolitico* e *Vivere nel Neolitico*, iniziano sempre con una situazione problematica. In quello sul Paleolitico (fig. 4), ad esempio, la tribù di cacciatori preistorici è in cammino alla ricerca di un luogo in cui accamparsi. È stata costretta ad abbandonare il precedente insediamento perché le risorse alimentari erano esaurite per aver praticato la caccia in maniera indiscriminata. Gli uomini trasportano a spalla pelli, pali, corde, selce, insomma tutto ciò che serve per ricostruire l'accampamento. Le donne accompagnano gli anziani e i figli portando in braccio quelli più piccoli. Il luogo di destinazione dovrà essere scelto in base a caratteristiche essenziali, come, ad esempio, riparo dai venti, presenza di branchi di animali e di acqua.

Già nel primo incontro, quindi, concetti come “economia di prelievo”, “insediamento”, “organizzazione tribale” vengono compresi in quanto vissuti. Il tema di ogni incontro scaturisce da quello precedente come risposta a un bisogno. Un rito propiziatorio per la caccia, ad esempio, scaturirà dalla paura di non riuscire a catturare gli animali, da cui dipende la sopravvivenza della tribù. È facile, in questo modo, inoltrarsi anche nel mondo dell'immaginario dell'uomo cacciatore.

Anche il campo *Vivere nel Neolitico* (fig. 5) inizia con una situazione problematica verosimile. In un piccolo villaggio di agricoltori neolitici del V millennio a.C. la vita si svolge in maniera relativamente tranquilla. Ma, come in tutte le storie che si rispettino, anche qui avviene la rottura dell'equilibrio. Un uragano sconvolge la vita dei suoi abitanti che si mettono subito al lavoro per ripristinare le strutture. La natura offre loro i materiali necessari. Alcuni raccolgono le canne per sistemare la porta (fig. 6), altri riparano lo steccato intorno all'orto, altri sono occupati nella sistemazione dell'intonaco (fig. 7).

Giunge il tempo del raccolto (fig. 8). I cereali e i legumi coltivati vengono immagazzinati, una piccola parte viene investita in una nuova produzione. Quindi si piantano nuovi semi. Ma i contenitori non sono sufficienti per conservare il raccolto, bisogna farne altri. Prima di tutto si preleva l'argilla da una cava vicina. Si prepara l'impasto (fig. 9). I vasi vengono modellati, fatti seccare, infine cotti (fig. 10).

Le sequenze descritte costituiscono solo una piccola parte del campo che si snoda nei diversi incontri toccando i concetti fondamentali del Neolitico. In questo modo, i bambini acquisiscono “naturalmente” concetti complessi come “economia”, “organizzazione del lavoro”, “catena operativa”, “insediamento”. Imparano in modo significativo sviluppando curiosità, motivazione al sapere. Dovendo raggiungere un obiettivo concreto, fanno ipotesi di lavoro, le verificano ed imparano dall'errore. Collaborano e consapevolizzano il valore della collaborazione (e non solo nel Neolitico), affrontano e risolvono insieme i problemi. Possiamo riassumere tutto in una frase: acquisiscono competenze.

Nella didattica scolastica si raccomanda, proprio per favorirne l'acquisizione, di costruire ambienti di apprendimento che consentano al bambino di fare ricerca e di indagare, di individuare e risolvere problemi, di discutere, di collaborare con altri nel gestire situazioni, di riflettere sul proprio operato e valutare le proprie azioni. Il Museo archeologico dei ragazzi offre alla scuola tali opportunità, integrando in maniera organica il curriculum di storia.

I campi scuola non vertono solo sulla Preistoria, ma investono anche i temi dell'archeologia messapica e romana. Per quelli per cui il museo non ha scenografie stabili, vengono predisposte scenografie temporanee. Per il campo *Come un bambino romano...*, ad esempio, viene ricostruito simbolicamente un ambiente chiuso che rappresenta una scuola e uno spazio all'aperto per i giochi di strada.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Il campo “*Come un bambino romano ...*” è stato oggetto di tesi di laurea magistrale. Cfr. S. PASCALI, *Buone pratiche di didattica dell'antico: il caso del Museo archeologico dei ragazzi di Nardò*, tesi di laurea in Educazione e interpretazione del patrimonio, Università degli Studi di Macerata, a.a. 2017-2018, relatore Marta Brunelli.

Negli ultimi anni è stata sviluppata un'altra modalità didattica che permette ai bambini di “vivere la storia”, quella della visita animata nel museo e nel territorio, avvalendosi della collaborazione di guide abilitate.<sup>5</sup>

I bambini chiudono gli occhi ed immaginano di entrare in una macchina che li porta indietro nel tempo. Al loro “risveglio” incontrano un personaggio dell'antichità, oppure chiamano un personaggio che misteriosamente si materializza. Alcune volte è il personaggio che fa improvvisamente incursione durante una apparentemente “normale” visita guidata, in ogni caso interattiva.

È così che il Neolitico del territorio, ad esempio, si può vivere incontrando nel sito archeologico di Serra Cicora, nel Parco di Porto Selvaggio una donna di 7000 anni fa, arrivata chissà da dove per rivedere i luoghi in cui era vissuta. Ha individuato la necropoli dove gli abitanti dei villaggi vicini seppellivano i personaggi più illustri e dove si incontravano, ma non riesce a trovare il luogo in cui abitava. I bambini la aiutano utilizzando una mappa redatta dagli archeologi dell'Università del Salento che hanno condotto gli scavi (fig. 11). Non ci riusciranno. Il perché sarà chiarito nel *debriefing* finale, in cui l'operatore spiegherà che, in realtà, l'ipotesi della presenza dei villaggi non è stata supportata dai risultati degli scavi. Tuttavia, durante la ricerca del luogo, scaturisce un dialogo tra i bambini e la donna che porta a scoprire la vita quotidiana, la cultura materiale, i sentimenti, l'immaginario dell'uomo del Neolitico.

I temi trattati nelle visite animate abbracciano un arco di tempo che va dalla Preistoria all'archeologia messapica e romana. Tuttavia una, progettata per il Parco di Porto Selvaggio, si inoltra fino al Novecento e presenta una tipologia diversa dall'intervista, in quanto i vari personaggi incontrati “impongono” in qualche modo la loro presenza e coinvolgono i bambini nella loro vita. Così può succedere, ad esempio, di dover progettare un piano di difesa delle coste insieme all'imperatore Carlo V o di coadiuvare un terribile pirata saraceno nelle sue malefatte (fig. 12).

Le visite animate hanno il pregio di affrontare i temi dell'archeologia con apparente “leggerezza”. I bambini, guidati dall'operatore che fa “da spalla”, dialogano con

---

<sup>5</sup> È doveroso segnalare il contributo dato alla progettazione e alla realizzazione delle visite animate nel Parco di Porto Selvaggio dalla dott.ssa Emanuela Rossi dello Studio ambientale “Avanguardie” di Nardò.

disinvolture col personaggio. A volte sentono il bisogno di raccontargli la diversità della loro vita, degli oggetti e degli strumenti da loro usati. Ed è interessante ed anche teneramente divertente osservarli mentre spiegano ad un personaggio preistorico che cosa sono le città con le case, le strade e le automobili o strumenti di cottura odierni, come il forno a microonde.

Immergersi nel passato e confrontarlo col presente significa capire in che modo l'uomo, nelle diverse epoche, ha risposto e risponde ai suoi bisogni, saper cogliere continuità e discontinuità, identità e diversità.

Questa modalità di visita ha permesso di lavorare sul concetto di “tempo” anche con i bambini della fascia d'età della scuola dell'infanzia. Sono state progettate due visite animate, sul Paleolitico e sul Neolitico, nel museo. Per loro è stato necessario creare, in un'atmosfera particolare, il segno del passaggio dal presente al passato come, ad esempio, l'acquisizione del potere del fuoco e la vestizione da preistorico (fig. 13). Anche le visite animate vengono organizzate in campi scuola, come il recente *Incontri e avventure lungo la linea del tempo*.

Oltre che nei laboratori-gioco e nelle visite animate, nel Museo archeologico dei ragazzi la storia si vive nei percorsi multisensoriali della cosiddetta “Sala tattile”. Al suo interno, la tecnologia dal Paleolitico all'Età del ferro viene illustrata attraverso copie, ricostruzioni e oggetti e strumenti riprodotti con le tecniche dell'archeologia sperimentale. Si tratta, in realtà, del primo nucleo del museo che ancora oggi viene proposto anche in forma itinerante, il cosiddetto *Museo in valigia*. Inoltre, la possibilità di manipolare gli oggetti permette anche ai non vedenti o agli ipovedenti di fare un'esperienza di apprendimento significativa.

Per i bambini è importante non solo “vivere per comprendere” la storia, ma anche “vivere per comprendere” la metodologia della ricerca archeologica.

Nel “Giardino dell'archeologia” del museo sono stati predisposti due cantieri per la simulazione di scavo. Quello neolitico è stato posto nelle vicinanze dell'insediamento neolitico, in modo che i dati che emergono dallo scavo possano via via essere confrontati con la ricostruzione della vicina capanna. Questo permette ai piccoli

archeologi di comprendere il percorso metodologico che, dallo scavo, porta alla ricostruzione storica attraverso l'archeologia sperimentale.

Un altro cantiere è stato ricostruito sul modello dell'Edificio G1 della città messapica di Cavallino, riportandolo in scala 1:1 (fig. 14). In questo modo, i piccoli archeologi utilizzano documenti reali, in una situazione verosimile ed hanno, inoltre, la possibilità di confrontare la metodologia di uno scavo di età storica con quella di età preistorica. Vivere la ricerca significa capire in che modo il "reperto" diventa "documento". Significa comprenderne il valore storico, ma anche il valore sociale per cui deve essere tutelato e valorizzato.

L'offerta formativa del museo è varia, ma ciò che sottende in maniera trasversale ogni attività è il forte coinvolgimento emotivo, che è tra gli aspetti più importanti curati già in fase di progettazione. L'emozione, infatti, genera curiosità intellettuale, il piacere del conoscere che induce all'apprendimento, motiva e spinge alla manipolazione e all'operatività, che a loro volta accentuano l'emozione.<sup>6</sup>

Dopo quaranta anni di lavoro è possibile valutare il ruolo e la funzione del Museo archeologico dei ragazzi e la ricaduta che le attività proposte hanno nella vita scolastica e extrascolastica dei bambini e degli adolescenti che lo hanno frequentato e lo frequentano. Il museo si configura come struttura di mediazione tra la scuola e le narrazioni dei musei del territorio, delle quali facilita la comprensione, offrendo sapere operativo a supporto del sapere astratto che caratterizza la lettura delle collezioni museali.<sup>7</sup>

Possiamo affermare con certezza che il collegamento col curriculum scolastico genera un rapporto di apprendimento-rinforzo che resta impresso nella mente del bambino, anche dopo molti anni. Ragazzi ormai adulti hanno dimostrato di ricordare sorprendentemente, a volte anche nei dettagli, le esperienze fatte nel museo. Genitori e

---

<sup>6</sup> Cfr. SPANO, *Scopriamo l'archeologia*, cit., p. 19, e G. BARTOLI, *Un approccio psicologico alla didattica museale*, in E. NARDI, a cura di, *Imparare al museo. Percorsi di didattica museale. Atti dell'incontro di studio Roma, 23-24 marzo 1994*, Napoli, Tecnodid editrice, p. 33.

<sup>7</sup> Cfr. G. BALDASARRE, *Archeologia e bambini. Buone pratiche, riflessioni e proposte*, in F.A. PIZZATO, ed., *Una nuova frontiera della didattica. Metodi, tecnologie, esperienze italiane*, Roma, Carocci, 2019, pp. 85-111.



insegnanti riferiscono di un particolare interesse per lo studio della storia e in genere per la conoscenza del patrimonio culturale da parte di chi ha frequentato i campi scuola.

Nel tempo si è andati anche verso una visione più complessa del ruolo e della funzione dell'operatore museale. Dalla sperimentazione, infatti, è scaturita l'esigenza di una figura con specifiche competenze didattiche sia nell'educazione al patrimonio, diretta al pubblico scolastico, sia nell'interpretazione del patrimonio, diretta ad un pubblico non scolastico, anche nell'ottica della *life long learning*.

Con l'allestimento a Nardò il *target* di riferimento si è allargato alle famiglie, coinvolgendo bambini di diverse fasce d'età ed anche gli adulti.<sup>8</sup>

Il percorso di ricerca e sperimentazione ha avuto uno sviluppo autonomo, ma parallelo a quello della ricerca in Italia e all'estero ed è approdato a risultati molto simili. Tuttavia il confronto con altre realtà è stato e continua ad essere fondamentale per lo sviluppo della ricerca del Museo archeologico dei ragazzi verso nuove prospettive.

---

<sup>8</sup> Un'informazione esauriente sui metodi e le attività del Museo archeologico dei ragazzi si trova nel sito [www.museodeiragazzi.it](http://www.museodeiragazzi.it).



Fig. 1. Ricostruzione di un accampamento magdaleniano (paleolitico superiore)



Fig. 2. Ricostruzione di un insediamento neolitico. In primo piano le coltivazioni di cereali e legumi, in fondo la capanna e il laghetto.



Fig. 3. La “Sala tattile”



Fig. 4. Campo scuola *Vivere nel Paleolitico*. Un momento di vita quotidiana





Fig. 5 Campo scuola *Vivere nel Neolitico*. Raccolta dei cereali



Fig. 6. Campo scuola *Vivere nel Neolitico*.  
Raccolta delle canne per sistemare la capanna danneggiata dal vento



Fig. 7. Campo scuola *Vivere nel Neolitico*.  
Rifacimento dell'intonaco della capanna



Fig. 8. Campo scuola *Vivere nel Neolitico*. Raccolta di cereali e legumi





Fig. 9. Campo scuola *Vivere nel Neolitico*.  
Preparazione dell'argilla per fare i vasi



Fig. 10. Campo scuola *Vivere nel Neolitico*. I vasi modellati vengono cotti



Fig. 11. Visita animata nel sito archeologico di Serra Cicora.  
I bambini con l'aiuto di una mappa cercano di aiutare una donna  
del Neolitico a ritrovare il suo villaggio



Fig. 12. Visita animata nel Parco di Porto Selvaggio.  
Un pirata saraceno ordina di assalire la vicina masseria





Fig. 13. Visita animata sul Paleolitico per la scuola dell'infanzia.  
Rito propiziatorio per la caccia



Fig. 14. Simulazione di scavo di un edificio messapico